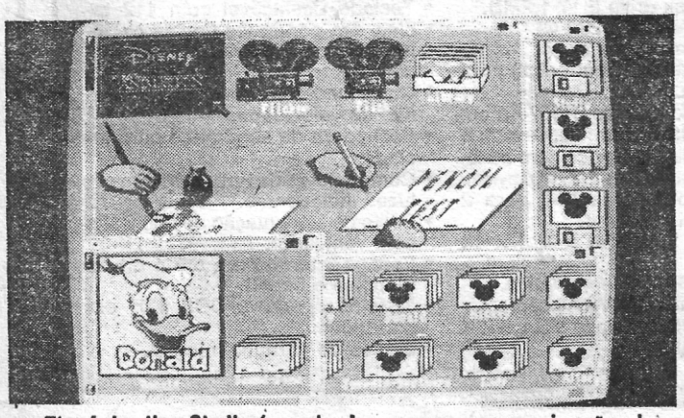
JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

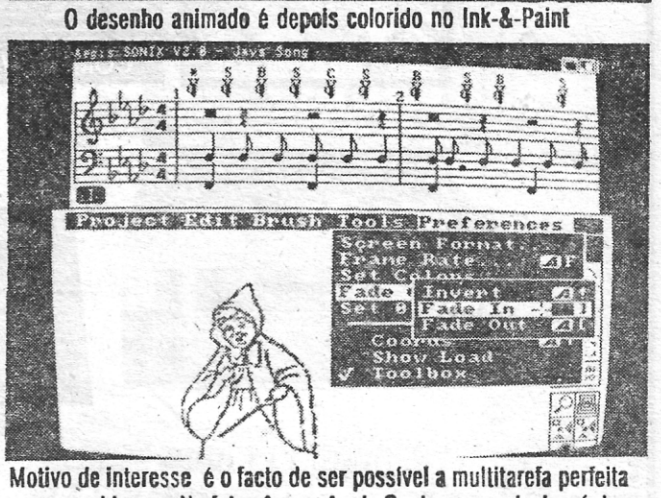
DISNEY ANIMA A IMAGEM



The Animation Studio é o primeiro programa para animação, da Disney Software e destina-se ao Amiga

Os principais personagens Disney, aparecem em demonstrações que preenchem totalmente a segunda disquete

O desenho animado é depois colorido no Ink-&-Paint



Motivo de interesse é o facto de ser possivel a multitarefa perfeita e sem problemas. Na foto vê-se o Aegis Sonix a reproduzir música e em simultâneo pode-se correr a animação ou explorar simplesmente os segredos de The Animation Studio, ao som de qualquer compositor clássico ou da mais ousada música Pop. Isto torna-se possível, por o Amiga possuir co-processadores específicos para cada tarefa

O *Deluxe Paint 3* é provavelmente o programa mais utilizado pelos entusiastas da animação executada por computador, e o aparecimento de alguma coisa que o substituísse não estava previsto para os tempos mais próximos. Porém, o que poucos imaginariam era ver a Disney Software alargar os seus produtos ao mercado das aplicações gráficas e de vídeo, porque como é sabido e no caso específico dos Commodore Amiga, nesse sector a concorrência é enorme dadas as possibilidades evidentes não só do *blitter*, mas também da sua *palette* de 4096 cores, que estimulam o aparecimento de centenas de programas para fazer animação.

A verdade é que esta editora, e na sequência do lançamento do já célebre *Duck Tales*, decidiu mesmo que o campo do vídeo era algo que ainda podia ser mais bem explorado em termos de *software*.

Com este propósito, acaba de surgir *The Animation Studio* para o Amiga, o mais recente programa da Disney Software que preenche quase totalmente 3 disquetes.

Divisão em dois blocos

Em primeiro lugar, torna-se necessário referir a forma como foi organizada a distribuição dos vários ícones pelas janelas do programa.

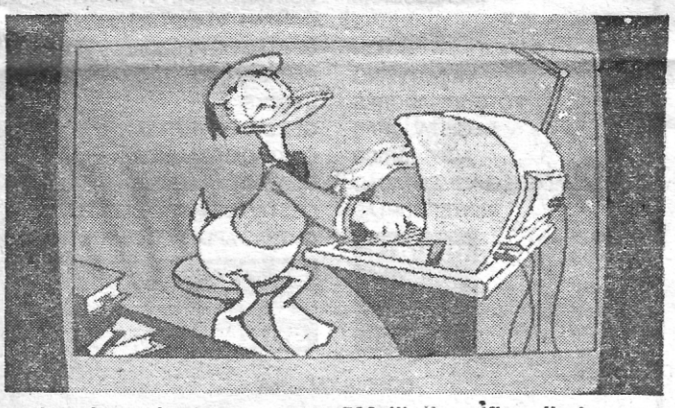
The Animation Studio está dividido em dois blocos distintos, que podem trabalhar de forma independente ou em multitarefa.

O arranque do programa pode fazer-se através de um ícone principal ou através de 2 ícones secundários, que representam o *Pencil-Test* e o *Ink-&-Paint*. Com efeito, este pormenor, que acima referimos, é o que distingue este título da Disney Software de tudo o que tinha surgido até à data. Por isso, através do primeiro utilitário da disquete principal - o *Pencil-Test* - é possível construir a sequência de imagens propriamente dita e que poderá eventualmente ser colorida depois de pronta, no complemento do programa - o *Ink-&-Paint*. Mas note-se que este subprograma serve unicamente para colorir as *frames* do desenho animado e não para alterar o número de imagens ou definir os parâmetros iniciais da animação. De qualquer forma, o *Pencil-Test* continua a ser o programa principal, e o recurso ao colorir da imagem não é de forma nenhuma obrigatório, mas sobre ele falaremos mais adiante.

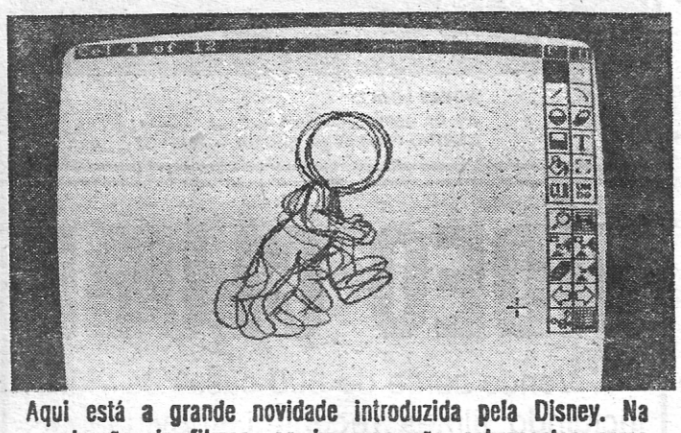
Pode parecer estranha e até pouco prática, a divisão em dois blocos de um programa que deveria ser único à partida, mas é bom não esquecer que um desenho animado é um verdadeiro devorador de memória (come-a como gente grande) e isto agrava-se tanto mais quanto maior é o número de cores simultâneas em ecrã.

De resto, é também importante lembrar que o sistema operativo do Amiga é dotado de multitarefa e por isso mesmo não há problema algum em ter residentes em memória o *Pencil-Test* e o *Ink-&-Paint*, e ir alternando a sua utilização seleccionando os *gadgets* no cimo da janela. Isto indica, como é costume, que o computador deve continuar a proceder a todas as tarefas que estava a desempenhar no programa 1 e deve apresentar agora a janela do programa 2, na qual o utilizador pode trabalhar, esquecendo-se até que tem o *Pencil-Test* a desempenhar qualquer tarefa ou cálculo.

Na prática, é isso que acontece. Com os dois programas residentes, desenha-se e planifica-se a animação no *Pencil-Test* e depois, com um simples *click* no *gadget* do topo do ecrã, surge o *Ink-&-Paint* e só então se procede ao pintar do desenho animado.



Uma demonstração com quase 500 Kb de gráficos ilustra com alguma evidência até onde o programa nos pode levar. É um verdadeiro desenho animado no computador



Aqui está a grande novidade introduzida pela Disney. Na construção de filmes, as imagens são sobrepostas como verdadeiras folhas de celulóide e isto, para se desenhar melhor o movimento seguinte, em comparação directa com o anterior

Desenhos animados

A segunda disquete do *The Animation Studio* está totalmente preenchida por uma série de curtos filmes a preto e branco, onde intrevêm quase todos os personagens Walt Disney.

A última disquete possui uma demo colorida do Pato Donald, mesmo incrível, e para aguçar o apetite, basta mencionar que a demonstração de que falamos possui quase 500 Kb de gráficos.

Para terem uma prova prática, de como foi boa ideia dividir o programa em duas partes, vejam que a mesma animação do Pato Donald quando corrida a preto e branco, ocupa menos de metade da memória da versão colorida!

Por fim, há também uma pequena demonstração que conjuga com efeitos sonoros, as capacidades de movimento e cor do programa. E muito a propósito, o *The Animation Studio* oferece total compatibilidade com o programa de música *Aegis Sonix* ou qualquer outro que permita *multitasking*, e para dar uma força no sentido dos utilizadores acompanharem o filme com som, foi introduzida uma directoria *SoundFX* de sons digitalizados. Por este meio, é muito fácil pôr música a tocar no *Aegis Sonix*, enquanto se corre a animação a um ritmo escolhido pelo utilizador e que pode até ser sincronizado com a música (pusemos os *Tweedle Brothers* (personagens Walt Disney) a dançar sincronizados com o som dos Beatles, e foi um sucesso!).

Inovações

Depois de tudo isto, voltamos ao *Pencil-Test*, porque é aí que estão todas as novidades deste trabalho da Disney Software.

Na realidade, a grande inovação reside no facto de as várias imagens do filme serem tratadas e aparecerem no ecrã, como se fossem verdadeiras folhas de celulóide sobrepostas.

Perguntar-se-á, então, qual o interesse prático disso. Ora, acontece que se desenharmos, por exemplo, a primeira imagem de um filme que pretenda simular um boneco a correr e se quisermos construir depois a segunda imagem da sequência animada, o que o *The Animation Studio* faz é colocar a imagem anterior de fundo e num tom cinzento claro, permitindo que o utilizador altere sobre ela os pormenores a introduzir na *frame* seguinte. Disto resulta um método de produção de desenho animado que não difere muito do que se utiliza na realidade.

A comparação com as imagens anteriores (num filme, o computador mostra as cinco anteriores sobrepostas, em tons de cinzento sucessivamente mais claro), consegue de facto facilitar muito a vida, especialmente se pensarmos que toda esta flexibilidade se torna tanto mais prática quanto maior for o número de imagens a realizar. Construir de raiz, sem ter um termo de comparação anterior seria praticamente impossível. Uma sequência de 163 imagens com os *Tweedle Brothers* seria praticamente impossível de trabalhar no *Deluxe Paint 3*, já que este programa não possui a capacidade de sobreposição automática da imagem, e a única forma seria definir uma *brush* e ir alterando nas sucessivas *frames* do filme, através das teclas 1 e 2.

E a propósito de *brush*, um bom método para fazer rapidamente animação no *The Animation Studio* é recorrer à definição de uma *brush* e, fazendo depois *click-mouse* na imagem seguinte, proceder às alterações desejadas.

O curioso da história foi precisamente ao usarmos este método que o programa mostrou um *bug* inadmissível. O facto de se seleccionar o ícone da *brush* e depois de definir a sua janela não tornaria possível voltar a trabalhar com grão normal, mas apenas com uma irritante *brush* agarrada ao cursor do *mouse*. O que realmente acontece, é que o programa não reconhece com muita frequência certas ferramentas da janela lateral de trabalho e, no nosso caso, só seria possível voltar a trabalhar com o ponto tradicional, fazendo *click-mouse* sobre a linha negra que contorna a janela lateral das ferramentas. Só assim se conseguiu e o computador reconheceu finalmente que se fazia *click* sobre a janela de trabalho e não sobre a janela destinada à animação. Enfim, um *bug* inesperado, num programa que ao nível prático se revela genial em quase todas as soluções propostas. Foi pena.

Poucas opções

Quanto ao número de opções residentes no *menu*, apresenta-se um pouco desapontante se compararmos com a primeira reacção que se tem, ao ver o método de animação introduzido. E ao afirmarmos isto, não temos a mínima intensão de afundar este trabalho da *Disney*, porque o novo método de animação é por de mais revolucionário e útil para cairmos nessa ideia.

De uma forma geral e mesmo tendo em conta o pequeno *bug* detectado, *The Animation Studio* consegue ser, neste momento, o programa ideal para mexer em desenho animado nos computadores.

A Walt Disney mostrou mais uma vez que, da sua participação nas artes da informática, resultam trabalhos maravilhosamente dinâmicos e inovadores.

Ah *Deluxe Paint 3*, se tivesses sobreposição automática das imagens em filme...

VÊM AÍ...

DELUXE PAINT ST – A mais famosa «package» *Paint* dos Amiga vai estar disponível para o Atari ST, a um preço inicial de 50 libras, na origem. Como é óbvio, a versão ST não tem todas as possibilidades gráficas do formato Amiga e em particular no que toca ao número de cores simultâneas e *palette* disponível. Para resolver este problema, vai ser introduzida uma *palette* de cores extra para os utilizadores de Atari STE que, como é sabido, dispõe das mesmas cores que o Amiga. Tal como acontece com a versão para o Amiga e PC, *De Luxe Paint ST* vai permitir a obtenção de sequências animadas.

Shadow of the Beast – Por impossível que pareça, este título originalmente surgido para os Amiga vai chegar agora ao Spectrum e ao Amstrad de 8 bits, mas com gráficos que, obviamente, não são comparáveis à versão Amiga.

SAMSUNG
GEO, LDA. SETÚBAL
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81
TELEFONE 53 26 75
CRÉDITO
36 MESES 4 341$ MÊS
46 MESES 3 743$ MÊS
para 100 contos
SEM ENTRADA
SUPER PROMOÇÃO – OFERTA MONITOR MONO 12"
XT 768 K RAM/CGA HERC. ENTRADA PARA 2 JOYSTICK 105 000$
XT + DISCO RÍGIDO 20 Mb ..... 169 000$
AT 1 Mb RAM/EGA/8 SLOTS DISCO RÍGIDO 30 Mb ..... 220 000$
386 2 Mb RAM/VGA 1024 16 MHZ/DISCO 40 Mb ..... 325 000$
INCLUI SISTEMA OPERATIVO E MANUAIS
IVA NÃO INCLUÍDO

maxi COMPUTERS

IBM, XT E AT SÃO MARCAS REGISTADAS DA INTERNACIONAL BUSINESS MACHINE

SIMPLESMENTE O MELHOR

VEJA AS ESPECIFICAÇÕES. COMPARE!!!

- 1MB memória Ram, expansível até 4 ou 8MB (AT ou 386).
- 6 slots de expansão.
- Suporte para co-processador matemático.
- Suporte Lim EMS 4.0.
- Acompanha driver para EMS.
- Shadow Ram disponível para rápido acesso ao Bios.
- 16 níveis interrupt/8 canais DMA.
- 0-1 Wait state seleccionável.
- Setup incorporado na própria Bios.
- Bateria recarregável na placa principal para manter configuração.
- Relógio e data em tempo real com bateria de backup.
- 1 floppy disk drive 3 ½ 1,44MB.
- 1 floppy disk drive 5 ¼ 1,2MB.
- 2 portas série (RS 232 C).
- 1 porta games/joystick.
- 1 porta paralela (Centronics) para impressora.
- 1 disco rígido Seagate ST157-A, com 45 MB/28MS e com interleave 1:1.
- Opcional: discos rígidos com maiores capacidades (até 1.05 gigabytes).
- Controladora única IDE para 2 hards e dois floppies.
- Placa VGA 256K 640 × 480 × 16 cores.
- Monitor VGA monocromático.
- Opcional: monitor VGA policromático com placa super VGA 512K 1024 × 768.
- Teclado destacável com 112 teclas, em português (inglês opcional) com calculadora LCD de 8 funções.
- Caixa moderna com display indicativo de velocidade.
- Fechadura de segurança para teclado.
- Comutadores de turbo e reset com luzes indicadoras.
- Fonte de alimentação de 200 watts com ventilador.
- Espaço interno para até 4 drives (floppies e hards).
- Sistema operativo DOS 4.01 em português.
- 2 anos de garantia integral.

PREÇOS DO EQUIPAMENTO **COMPLETO:**
★ IVA incluído ★

AT 286 16MHz: 279 000$00

386-SX 16MHz: 385 000$00

386-DX 25MHz: 449 000$00

✓ QUALIDADE
✓ PERFORMANCE
✓ TECNOLOGIA

2 ANOS DE GARANTIA

COMPUTER EXPRESS
Rua Guilhermina Suggia, 6-D
Telefones 847 11 44-847 11 45
Fax 847 11 82 • 1700 Lisboa

COMUNICADO

AOS CLIENTES *MELO*

Lamentamos ter de informar os nossos clientes que, devido a graves problemas na assistência técnica das impressoras da marca **EPSON**, *somos obrigados a abdicar de qualquer assistência das mesmas, devendo os nossos clientes reportarem-se directamente ao representante.*

Atentamente

MELO INFORMÁTICA

INFORMÁTICA

BANON E JESUS, LDA.

REVENDA

SOFTWARE e HARDWARE

Av. D. Nuno Alvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6, c/v
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA

STOP
DORES REUMÁTICAS?
NÃO SE RETRAIA
CUIDE DE SI
TEMOS A SOLUÇÃO
ENVIE 620$00 + 280$00
p/ MARIA FREIRE
Ap. 21697 — 1100 LISBOA

psis

HARDWARE / MS.DOS XENIX UNIX REDES / SOFTWARE

COMPUTADORES	CONTABILIDADE GERAL
IMPRESSORAS	CONTABILIDADE ANALÍTICA
TERMINAIS	CONTABILIDADE ORÇAMENTAL
OFFICE AUTOMATION	GESTÃO DE PESSOAL
VIDEOTYPING	FACTURAÇÃO
FOTOCOPIADORES	STOCKS
REGISTADORAS	GESTÃO DE LETRAS
ACESSÓRIOS	GESTÃO DE ALUNOS
UNIDADES DE ALIMENTAÇÃO	GESTÃO DE IMÓVEIS
ININTERRUPTAS	GESTÃO DE VINHO GENEROSO
	OUTRAS APLICAÇÕES VERTICAIS

olivetti SYSTEMS PARTNER

BMA software

CONSULTADORIA
FORMAÇÃO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

APOIO E VENDAS EM TODOS OS DISTRITOS

PSIS
PRODUTOS, SISTEMAS INFORMÁTICOS E SERVIÇOS, LDA.
SEDE: RUA DO BORJA, 55, 2.º C/V D - 1300 LISBOA
TEL. 604102/677126 - FAX. 604102

NOVAS LOJAS:
AV. DA REPÚBLICA, 1301 — SALA 11 — V. N. GAIA
CENTRO COMERCIAL SACADI — V. N. FOZ CÔA

VERSÃO 3.0
GESTÃO DE IMOBILIZADO

CORPÓREO E INCORPÓREO
AMORTIZAÇÕES E REAVALIAÇÕES AUTOMÁTICAS
FICHAS DE IMOBILIZADO
HISTÓRICO DE AMORTIZAÇÕES
OBRAS EM CURSO
TABELA DE AMORTIZAÇÕES JÁ CARREGADA

CONTACTE-NOS

GESTINDATA
GESTÃO E INFORMÁTICA, LDA.

TRAVESSA DO CHAFARIZ, LOTE 4, SUBCAVE FRENTE
APARTADO 32 — 2686 SACAVÉM CODEX
TEL. 941 64 44 FAX 942 39 85

SOFTCLUB

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
AMIGA 500
AMIGA 2000
AMIGA 3000
COMMODORE C-64
PC COMMODORE

commodore

ÚLTIMAS NOVIDADES EM SOFTWARE
AOS MELHORES PREÇOS
AMIGA C-64 — ATARI ST-PC

MONITORES: **COMMODORE, PHILIPS, NEC**
IMPRESSORAS: **EPSON, NEC, SCHNEIDER, MANNESMAN**

Todo o tipo de acessórios e programas profissionais para AMIGA

METRO PICOAS

CENTRO COMERCIAL CITY — Loja 18 — 2.º Piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 34-A-B — 1000 LISBOA
☎ 352 84 52

VÍDEO CLUBE

Vende cerca de 800 cassetes vídeo, incluindo filmes recentes «novidades», pela melhor oferta.
MOTIVO: Encerramento actividade.
Tel. 246 53 22.

SENTINEL SOFTWARE

COMMODORE AMIGA 500/2000

- **JOGOS:** MURDER ★ COLORADO ★ SAINT DRAGON ★ GREMLINS 2 ★ 007 THE SPY WHO LOVED ME ★ PIRATES (2 DISK) ★ POPULOUS ★ IVANHOE ★ MAYA ★ MIDNIGHT RESISTENCE ★ KICK OFF 2 ★ SIM-CITY ★ FIGHTER BOMBER (2 DISK) ★ E-MOTION ★ RA ★ CHAMBERS OF SHAOLIN ★ CABAL ★ KULT
  CADA JOGO: 400$00. JOGOS DE 2 DISK: 700$00
- **UTILITÁRIOS:** PEÇA LISTA (330 PROGRAMAS DISPONÍVEIS)
- **ASSINATURAS:** RECEBA EM SUA CASA AS ÚLTIMAS NOVIDADES 2 JOGOS POR SEMANA + CATÁLOGO DE NOVIDADES
  DURAÇÃO: 4 SEMANAS — PREÇO: 3000$00 — TOTAL: 8 JOGOS.
- **COMO ENCOMENDAR:** ENVIE VALE-POSTAL INDICANDO OS ARTIGOS PRETENDIDOS + 100$00 (despesas porte e embalagem) PARA:

SENTINEL SOFTWARE
APARTADO 183 — COVA DA PIEDADE — 2806 ALMADA CODEX

CAMPANHA LIMITADA

COMPUTADORES

SHINE XT-8088-1	SHINE AT-286-12
640 KB DE RAM	1 MB DE RAM
DISCO DE 20 MB	DISCO DE 40 MB
2 DRIVES (5,25, 3,5HD)	2 DRIVES (1,2/1.44)
ESC. 135 000$00+17%	**ESC. 210 000$00+17%**

E AINDA UMA SURPRESA PARA SI
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA PROFESSORES
EUROESCOLAR ■ ☎ 274 26 64/276 74 87

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO DE ALMEIDA

BITMAP BROTHERS AVANÇAM COM AVENTURA ISOMÉTRICA

TÍTULO: «Cadáver»
GÉNERO: Aventura/utiliza objectos
Nº DE DISQUETES: 2
MÁQUINA: Amiga 512kb/1MB

AINDA estamos à espera de *SpeedBall 2*, o simulador de futebol do futuro que promete ainda mais socos e emotividade do que a primeira versão. Mas para entreter as massas e acalmar os mais impacientes a Image Works lançou agora aquilo que espera vir a ser o melhor jogo deste ano, que já vai longo de coisas boas no panorama informático.

Assim, chega-nos *Cadaver*, uma obra-prima em gráficos (basta ter a mão dos *BitMap Brothers)* que, no entanto, é capaz de não agradar aos veteranos do mata-bicho e mata outras coisas que voam.

Cadaver enquadra-se num misto de aventura e descoberta do uso de objectos como única forma de avançar que, à partida, é bem capaz de criar choques de ideias e gostos.

A história é simples e desenrola-se no interior de um castelo solitário, habitado há uma eternidade por Dianos, uma criatura de respiração sufocante, que escravizou a dinastia *Wulf* e virou o povo contra o povo.

Então, um dia, chegou ao castelo um estranho, baixo de estatura mas grande de coração, com o objectivo de desafiar os poderes vagamente adormecidos da tirania de Dianos.

Uma noite, este herói decidiu alterar os desígnios injustos da história. De uma só vez, dirigiu-se num pequeno barco ao habitáculo do tirano, e isto para acabar, de uma vez por todas, com Dianos e o ódio revoltante que ele arrasta consigo. Mas tudo aquilo era grande de entrada, e a melhor estratégia era encostar o barco às traseiras, para poder iniciar mais discretamente a exploração do labirinto de 5 níveis, com 70 salas por nível. Foi essa a estratégia seguida. Está-se mesmo a ver quem controla o valente (pelo menos não parece medricas) guerreiro, numa atitude de descoberta dos objectos presentes e de dúvida perante o que fazer com todos eles.

Cadáver ambiciona o título de melhor jogo deste ano. A verdade é que a concorrência é enorme e chegaram-nos ultimamente jogos revestidos de um carácter muito mais introdutório de novidades e mudança

Cadaver é assim mesmo, um jogo muito semelhante ao pré-histórico *Knight Lore*, da Ultimate, mas que se apresenta ao nível da imagem como um dos trabalhos mais cuidados dos *BitMap Brothers*. Quem não aprecia o género é capaz de não ter grande satisfação na exploração do sistema de ícones e objectos deste labirinto isométrico, mas uma verdade indiscutível é que este jogo é um dos melhores da sua espécie. Oh, sim, tão perfeito quanto difícil. Ou talvez mais difícil do que isso...

Está, de momento, disponível para o Amiga e Atari ST, e aguarda-se, a todo o momento, a anunciada versão PC.

GRÁFICOS: 92%
ANIMAÇÃO: 91%
SOM: 83%
JOGABILIDADE: 86%
DIFICULDADE: 94%
CONSELHO: Exige muito tempo de volta dele, mas é um jogo óptimo no seu género. Quem nunca jogou este estilo experimente!

88%

Amiga & Amigos

COMO já vai sendo norma, o Amiga ocupa o espaço hoje disponível. Sem perder tempo, vamos já à carta do leitor Gonçalo Daniel Santos Palma, de Linda-a-Velha que pede indicações para avançar em *Carrier Command* (a secção de estratégia ao sábado, dá muitas pistas) e *Starglider 2*. Em relação aos códigos que o Gonçalo fala na carta, aqui nas masmorras, ninguém lhes viu a cor. Por isso, se alguém os possuir, pode fazer o obséquio de contactar este leitor. O Gonçalo agradece.

«Caros amigos do Poço: Daqui fala o Gonçalo Palma, morador na Rua Gonçalves Crespo, nº 13, r/c Dtº 2795 Linda-a-Velha, e esta é a primeira vez que vos falo. Falei-vos para agradecer a solução do jogo *Maniac Mansion* para o *Commodore Amiga* e *PC* (além de ainda esperar a solução do *Zak McKracken*) que foi publicada ana sexta-feira, dia 12 de Outubro. Adorei a dica, mas continuo a ter um problema: Não possuo os códigos para passar a porta de metal que se encontra ao cimo das escadas. Peço que os publiquem urgentemente se os tiverem; se forem muitos e não for possível publicá-los, digam quantas folhas ou quantos códigos são. Peço também ajudas para *Carrier Command* e *Starglider 2* do Amiga. E já agora mando-vos algumas dicas para o Amiga.

SILK WORM – No ecrã de opções escrever *Scrap 28* (com espaço) e têm vidas infinitas.

AMC – Os códigos são: *Nostromo, Discovery, Enterprise, Dagobam, Replicant, Krull, Metropolis.*

ymonderblade – No «score» por *Crasm* e no jogo *Help*, para passar *pen vel.*

JUMPING JACKSON – Alguns dos códigos são: *Rocnroll; Noises; Tenebre; Elvis.*

STREET FIGHTER – Escrevam *Steat Cheat.*

MIDNIGHT RESISTANCE – A melhor arma é o *fire* com os 500 tiros, e o *nitro*. Para a arma especial carregar no *shift* do lado esquerdo.

VENUS THE FLY TRAP – Os códigos para a 3, 4 e 5 partes são: *Ciladas, Psyllids, Pierids.*

BUDO KAN – Nos «rounds» do 1º ao 12º escolher as seguintes armas:

1º – KARATE; 2º – KARATE; 3º – KENDO; 4º – BO; 5º – NUNCHAKU; 6º – BO; 7º – KENDO; 8º – BO; 9º – NUNCHAKU; 10º – KENDO; 11º – KARATE ou NUNCHAKU; 12º – NUNCHAKU

No 8º nível carregar no *shift* do lado direito e no 4 do *key dad* (calculadora) até o *ki* ficar no máximo. Quando a mulher saltar para trás, saltar para a frente e disparar. Ela morre logo.

No 12º nível o inimigo escolhe as armas que nós escolhemos.

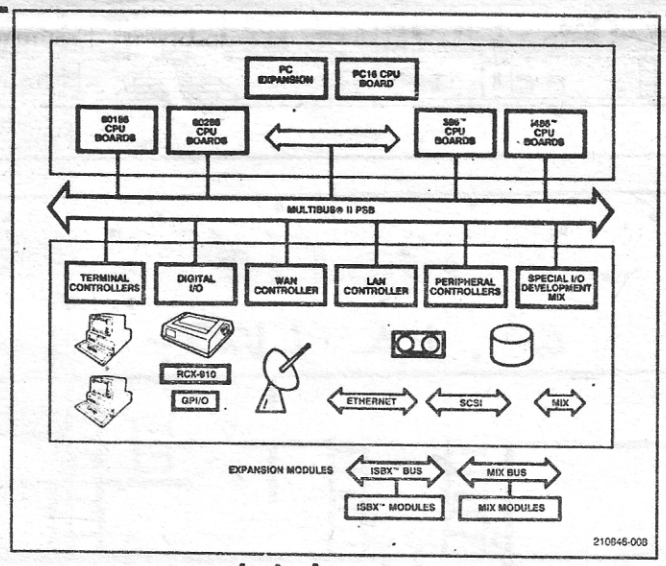
A finalizar, um pedido do Vítor Rosa, um leitor de Vila Real de Santo António. O Vítor formou um clube do Amiga e está interessado em trocar ideias e *software* com possuidores do mesmo computador. Os interessados em contactar o clube Amiga em Acção, devem escrever para a Av. dos Combatentes da Grande Guerra, 42, 8900 Vila Real de Santo António. Agora, algumas dicas para o Amiga, deste leitor.

FALCOM MISSION DISK – Para recarregar todas as armas premir simultaneamente *X, Shift* e *Control.*

PIPEMANIA – Códigos de acesso: *Haha, Grin* e *Reap.*

FICHTER BOMBER – Se introduzirmos o nome *Buckaroo*, temos acesso a todas as missões do simulador de voo.

intel



OS MICROPROCESSADORES intel SÃO HOJE UMA «NORMA» DA INDÚSTRIA INFORMÁTICA E ELECTRÓNICA.

COM UMA GAMA DESDE OS 8 bit AOS 64 bit A intel OFERECE GARANTIA DE UMA PRESTAÇÃO SÓ DISPONÍVEL NOS GRANDES COMPUTADORES.

DISPONÍVEL:

★ MICROPROCESSADORES

80386	16 MHz
	20 MHz
	25 MHz
	33 MHz
80386 SX16	16 MHz
80486	(25/33 MHz)

★ COPROCESSADORES MATEMÁTICOS

80387	16 MHz
	20 MHz
	25 MHz
	33 MHz
80387 SX16	16 MHz

★ SOFTWARE INTEL/AT & T

UNIX V (release 3.2)

★ EXPANSÕES DE MEMÓRIA PARA MICROCOMPUTADORES:

— Memórias DRAM (256 K e 1 Mb)
— Módulos SIMM e SIP (256 × 9 e 1 Mb × 9)
— Above Boards

ATD
ELECTRÓNICA, L.DA
Rua dos Lusíadas, 5, 5.º K/B — 1300 LISBOA
Telef.: 362 10 68/9 — Fax: 362 10 70

Commodore

Clinfor INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.

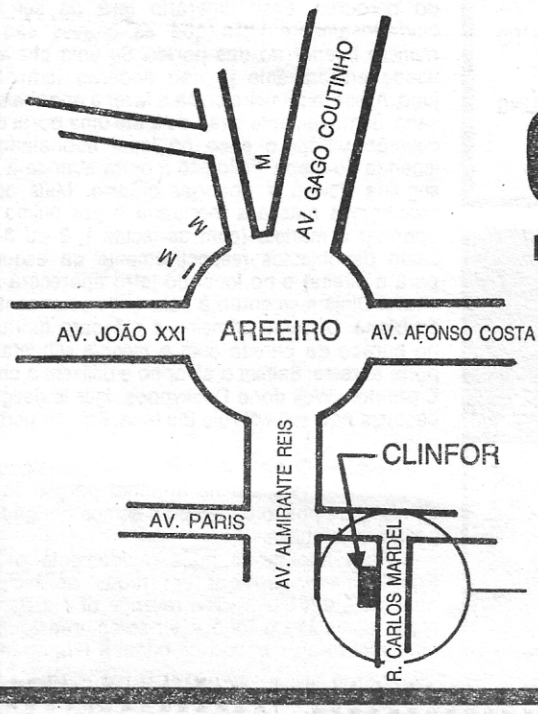
NO FÓRUM PICOAS
...uma feira de emoções!

COMMODORE AT 286
1 DRIVE, DISCO ZOMB, PLACA EGA, MONITOR MONO EGA
289 000$

COMMODORE AMIGA 500
COM JOYSTICK E 10 JOGOS
80 500$

COMMODORE 386 SX
1 DRIVE, DISCO 40 MB C/ 19 MS VGA MONO
470 000$

COMMODORE AMIGA 2000
1 DRIVE, 1 MB DE RAM, 1 DRIVE, MOUSE
220 000$



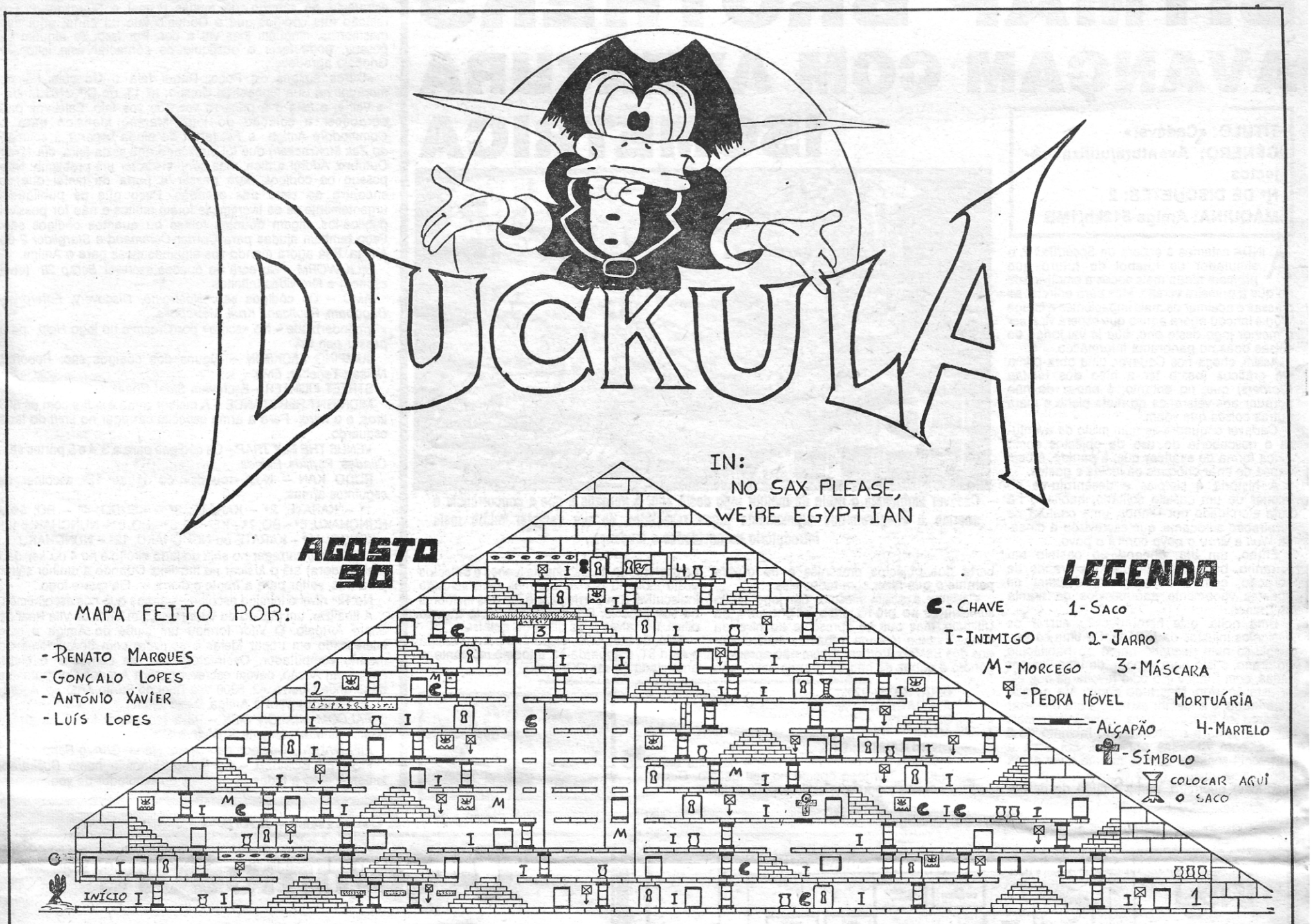
Clinfor
INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.
RUA CARLOS MARDEL, 141, 1.º-E
TELEF. 80 82 23 - 89 67 12
FAX 80 82 73
1900 LISBOA
(Junto ao Metro do Areeiro)

LOJA:
AV. ALMIRANTE REIS, 132, Lj. 10
TELEF. 52 68 20
1000 LISBOA
(Entre o Metro Arroios e Portugália)

PREÇOS A ADICIONAR IVA DE 17%

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas



Linha a linha

O programa que preenche o Linha a Linha desta semana serva para testar os reflexos. A carta foi enviada por *Luís Manuel*, da Rua Sousa Viterbo, 61 2º Dtº, 1900 Lisboa.

```
10 REM REFLEXOS
20 REM POR LUÍS CARMONA
30 PRINT «QUANDO ACABAR O SOM E APARECER A PALAVRA "AGORA"CARREGA EM QUALQUER TECLA PARA TESTAR OS TEUS REFLEXOS QUANTO MENOR FOR O Nº DO LADO DIREITO DEPOIS DE CARREGARES MELHORES SÃO OS TEUS REFLEXOS. PRESSIONA QUALQUER TECLA PARA COMEÇAR:»: PAUSE 0: CLS.
40 BEEP RND-3+2,0
50 IF INKEY$ < > "" THEN PRINT" FIZESTE BATOTA!":GO TO 120
60 PRINT INVERSE 1; "AGORA"
70 FOR n=0 TO 40
80 PRINT AT 0,29;n
90 IF CODE INKEY$ < >0 THEN GO TO 110
100 NEXT n
110 IF n < =5 THEN PRINT «TENS UNS REFLEXOS ESPECTACULARES!»
120 PAUSE 0: PAUSE 0
```

Amanhã nas páginas de Videojogos

LEITOR EXTERMINA «ZOMBIE»

DOIS heróis tão diferentes como o Drácula e o Tintin estão em foco neste Pokes & Dicas. E vamos começar pelo mais aterrador tratdo pelos nossos amigos Renato Soeiro Lopes, Luís Miguel Lopes, Gonçalo Nuno Lopes e António José Xavier, todos da Parede.

«Caros amigos aí do Poço, novamente resolvemos contribuir com o Pokes & Dicas, desta vez com o mapa de Duckula, que, no entanto, já foi publicado na edição de 18 de Agosto da autoria de Vítor Brás.

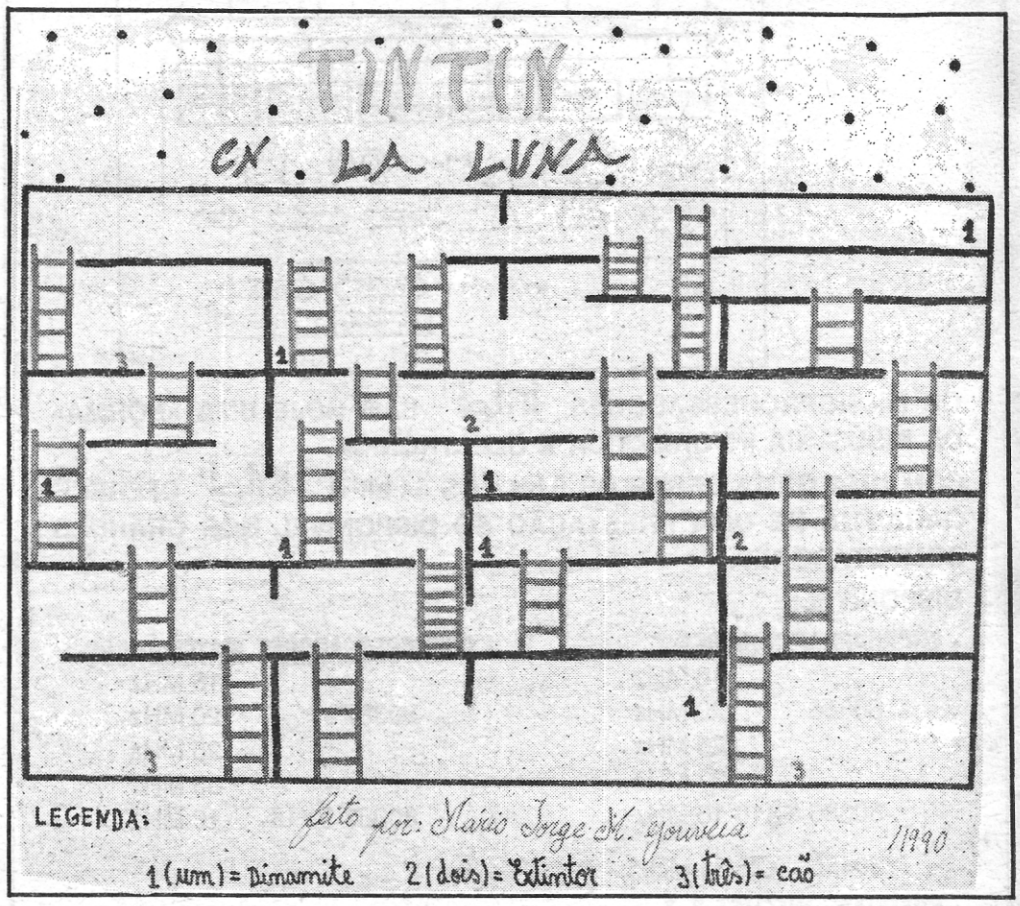
Porém, como foi publicado num sábado, algum leitor menos prevenido poderá não ter conseguido adquirir o jornal. Foi a pensar nisso que decidimos enviar o nosso mapa que, aquando da publicação do primeiro, já estava a ser feito. Só esperamos que não vá parar ao lixo visto que está muito mais aceitável do que certos mapas que por aí aparecem...

Mas voltemos a Duckula onde o nosso objectivo é conseguirmos obter o saxofone mágico que se encontra no ecrã central do topo da pirâmide. como o mapa, a nosso ver, está bastante esclarecedor só vamos falar dos passos principais, cabendo ao leitor a parte de fazer o itinerário do percurso. Esse itinerário terá de ser feito cuidadosamente visto que as chaves são em número inferior ao das portas. Se uma chave for usada erradamente já não poderão terminar o jogo. Assim, a primeira coisa a fazer é apanharem o saco. Seguidamente terão de ir até uma porta onde deverão utilizar o saco no local assinalado na legenda do mapa. Feito isto a porta abrir-se-á e de seguida devem ir apanhar o jarro. Mais acima recolham a máscara mortuária e por último vão apanhar o martelo (com as teclas 1, 2 ou 3 que usam os objectos respectivamente da esquerda para a direita) e no local do jarro aparecerá uma chave. Dirijam-se então à sala onde se encontra o saxofone. Utilizem, primeiro, a máscara mortuária no buraco da parede com a mesma silhueta e a porta abre-se. Saltem o alçapão e utilizem a chave. E pronto: «Well done Duckypoos. Iger is delighted because now evil will rule the land. Err... or perhaps not.»

Notas: – O símbolo que está assinalado na legenda não vale a pena apanhar porque só nos dá mais um pouco de tempo e somos obrigados a gastar uma chave.

– Para finalizarem mais rapidamente o jogo experimentem carregar em todas as teclas e aparecerá um título: «The revenge of the Banana Milk»; comecem o jogo e ter-se-ão transformado numa garrafa de batido de banana (?!); apanhem uma chave e poderão agora passar por todas as portas.

Terminamos por aqui mais uma carta mas aguardem brevemente mapas de R.A.M., Rainbow Islands e (talvez) Bloodwich.



Tintim na Lua

O leitor Mário Jorge Gouveia da Rua de Campolide, nº 209, 4º Esq., 1000 Lisboa, enviou um mapa de «Tintim na Lua», acompanhado de pedidos de ajuda para outros jogos.

«Chamo-me Mário e desenhei este mapa do grande jogo e conhecido «Tintim». Adorava ajudar alguém com este mapa. Mas também adorava que alguém me ajudasse a passar o raio do jogo «Little Puff» e do jogo «Mot» qual é a tecla que eu carrego quando apanhar a chave. Escrevam-me para: Mário Jorge M. Gouveia, Rua de Campolide, nº 209, 4º Esq., 1000 Lisboa. Obrigado.»

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

SEM NUVENS NADA FEITO

Título: STREAKER

Há 5 anos atrás, produções como *Pyjamarama* e *Atic Atac* foram recebidas com grande entusiasmo. Esse género de troca-objectos vivia momentos felizes.

A verdade é que anos depois, algumas editoras continuam a evocar o tema. Neste caso foi a Mastertronic, que não conseguiu dar o melhor caminho a *Streaker*, um jogo que segue a linha de *Pyjamarama* e títulos seguintes da sequela *Wally*.

A história desenrola-se no planeta Zuggi e o nosso herói (se é que aquele boneco gordo e anafado se pode chamar herói), terá de arranjar comida, a fim de não morrer de fome e, simultaneamente, encontrar as suas roupas.

No planeta Zuggi, não parece haver amigos do pobre coitado. Cada vez que este bate a uma porta, é corrido quase à estalada.

A troca de objectos pode mostrar-se confusa ao fim de algum tempo (quando já recolhemos e guardamos um cabaz deles), coisa que já é habitual neste estilo de jogos.

Apesar de *Streaker* não ser um título moderno, a verdade é que a Mastertronic não conseguiu colocá-lo na tabela de «jogos a voltar a pegar».

Curiosidade das curiosidades, são as instruções que acompanham a cassete que veio desaguar aqui às masmorras. É sabido que em Portugal cada vez há mais imaginação no mercado de videojogos e, em particular, da parte de quem faz as «adaptações e traduções nacionais». Foi com muito espanto que lemos as instruções que se transcrevem e que são, seguramente, o melhor exemplo prático de como não se deve escrever em português e traduzir em inglês (há erros ortográficos para dar e vender). Ora vejam e façam um esforço por pescar alguma coisa do que se segue:

«Ali estás tu, *sosinho* e sem as tuas nuvens e cheio de fome.

«Não podes de maneira nenhuma voltar *á* terra sem as tuas nuvens, por isso tens de *recuperálas* de alguma maneira. Mas porém tu lembras-te que alguém te tinha dito que havia comida no planeta Zuggi, e se tu não arranjas comida depressa poderás morrer da pior maneira... DE FOME!!!»

Tadinhos, confundiram nuvens (CLOUDS) com roupas (CLOTHES). De facto é parecido!

Uma imagem elucidativa da quantidade de objectos por sala, em média são 2

Género: Troca-objectos
Gráficos: 7
Movimentos: 4
Dificuldade: 8
Conselho: qualquer *Jack the nipper* atira *Streaker* para o fundo da gaveta.

6

A REVOLUÇÃO NA GESTÃO

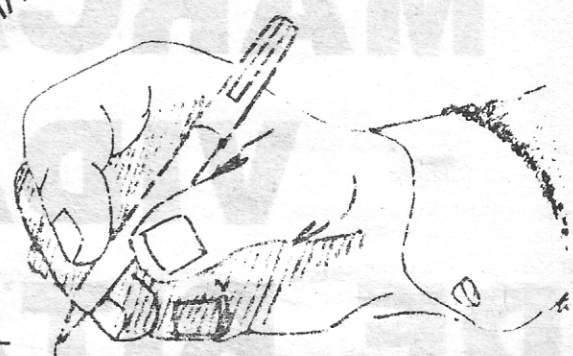
NOVIDADE **SOFTWARE PROFISSIONAL** RELEASE 90

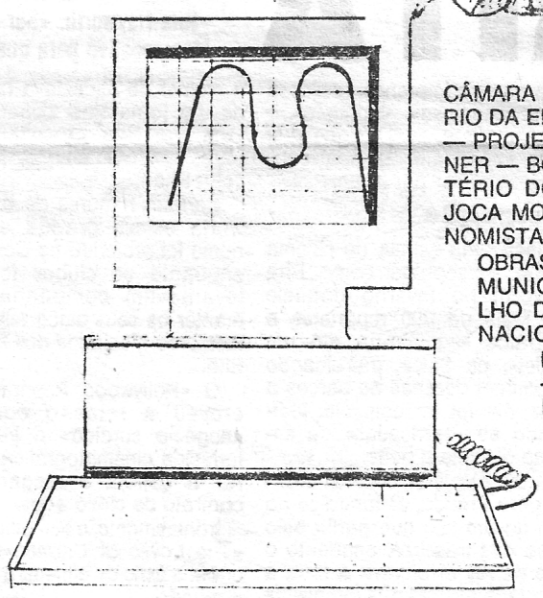
- GESTÃO DE CONTABILIDADE
- GESTÃO DE PESSOAL
- GESTÃO DE «STOCKS»/ENCOMENDAS/FACTURAÇÃO/TESOURARIA
- GESTÃO DE CONTAS BANCÁRIAS
- GESTÃO DE TESOURARIA • GESTÃO DE VIATURAS
- GESTÃO INTERNA DE «STOCKS» • BASE DE INFORMAÇÕES
- GESTÃO DE INVENTÁRIO • GESTÃO DE MAILING
- TABELA DE PREÇOS INTERNACIONAIS
- GESTÃO DE CLUBES DE VÍDEO • GESTÃO DE OURIVESARIAS
- MEDIADORES DE SEGUROS • LABORATÓRIOS FOTOGRÁFICOS
- GESTÃO DE LOJAS PRONTO-A-VESTIR/SAPATARIAS
- BASE DE DADOS (COMERCIAL/MARKETING/MAILINGS)
- COOPERATIVAS DE HABITAÇÃO • COOPERATIVAS AGRÍCOLAS
- AGENDA DE TELEFONES/CONTACTOS • CALCULADORA ELECTRÓNICA

ACEITAM-SE AGENTES — MELO INFORMÁTICA — CRÉDITO LEASING

ESCRITÓRIO: RUA BERNARDIM RIBEIRO, 15 • 1100 LISBOA • TELEFS. 54 99 04 - 52 56 69 • TELEFAX 52 46 37
HORÁRIO: DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA, DAS 9.30 ÀS 19.30 — SÁBADOS, DAS 9.30 ÀS 12 HORAS

Já tentou resolver o seu «problema» de informática na MELO? **CONSULTE-NOS** PERGUNTE AOS NOSSOS CLIENTES EM QUEM CONFIAR:





CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA — MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO — MINISTÉRIO DA SAÚDE — PROJEL — COLÚMBIA — TRI-STAR & WARNER — BOTICÁRIO — DAS — LNETI — MINISTÉRIO DOS NEGÓCIOS ESTRANGEIROS — JOCA MONTAGENS — SINDICATO DOS ECONOMISTAS — F. ROLIN — MINISTÉRIO DAS OBRAS PÚBLICAS, TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES — PRESIDÊNCIA CONSELHO DE MINISTROS — ACADEMIA INTERNACIONAL LIBERDADE E DESENVOLVIMENTO — CARGOPLAN — NORMA — TEATRO D. MARIA II — CAESAR PARK HOTEL — ETC.

SEJA TAMBÉM NOSSO PRESTIGIADO CLIENTE

MELO INFORMÁTICA

MUNICÍPIO DE LISBOA

EDITAL N.º 94/90

OBRAS DE REPARAÇÃO SANITÁRIA

(Artigo 12.º do R.G.E.U.)

Faço saber que correm éditos de 30 dias, contados da data da segunda publicação deste edital intimando nos termos do artigo 12.º do Regulamento Geral das Edificações Urbanas ratificado em reunião de Câmara de 11 de Abril de 1990, por delegação de competência de Sua Ex.ª o Presidente (Despacho 50/P/90 de 5 de Fevereiro), Manuel Van Hoof Ribeiro, com última morada conhecida na Rua Pedro Barcelos, n.º 82, em Cascais, na qualidade de comproprietário do prédio situado na Rua Andrade, n.º 59/71, torneja Rua dos Anjos n.º 18/18-B, em Lisboa, a proceder à reparação das canalizações de esgoto do 2.º andar esquerdo do referido prédio.

As obras deverão ser iniciadas no prazo de 2 dias, findo o dos éditos e concluídas nos 5 dias seguintes.

NOTA: Obras isentas de licença nos termos da alínea *a*) do n.º 2 do artigo 1.º do Decreto-Lei n.º 166/70.

Paços do Concelho de Lisboa, em 31 de Outubro de 1990.

Por delegação do
Presidente da Câmara Municipal
O Vereador,

(a) *Vasco Franco*

COMUNA
TEATRO DE PESQUISA

ÚLTIMAS SEMANAS

SALA NOVA — SALA 1

SEXTA E SÁBADO, 21.30 — DOMINGO, ÀS 17 H.

O ESTRANGEIRO EM CASA — 3.º MÊS — UM ELÉCTRICO CHAMADO DESEJO

TEXTO · RICHARD DEMARCY
TRADUÇÃO · JOSÉ MÁRIO FRANCO

TEXTO · TENESSEE WILLIAMS
TRADUÇÃO · M. JOÃO GOMES

M/12 — ENCENAÇÃO - JOÃO MOTA — M/16

«... brilhantes interpretações.» — O JORNAL
«... excelente encenação.» — A CAPITAL
«... surrealista, absurdo, épico, cruel.» — O EXPRESSO
«... verdadeira fruição teatral.» — O EXPRESSO
«... um espectáculo perturbador, pujante de força.» — A CAPITAL

APOIOS: F. GULBENKIAN · REMEDIOS MOSCA
CINE FOTO AVIZ · CABELEIREIRO CITY
SUBSIDIO S.E.C.
MARCAÇÕES T. 726 08 18

PÁGINA DE AUTOMÓVEIS

ANUNCIE NESTA SECÇÃO PUBLICITÁRIA
CONTACTE-NOS PELO TELEFONE 346 08 27

ASSOCIAÇÃO DOS LARES FERROVIÁRIOS

INSTITUIÇÃO DE UTILIDADE PÚBLICA
FUNDADA EM 25 DE JULHO DE 1973
SEDE: Calçada da Glória, 12, 4.º piso — 1200 Lisboa

CONVOCATÓRIA

Nos termos dos art.os 24.º e 25.º e alínea c) do art.º 21.º do nosso Estatuto, convoco a Assembleia Geral Ordinária da Associação dos Lares Ferroviários, com sede na Calçada da Glória, 12 — Edifício da Cantina de Lisboa — R. 1.º Piso — 1200 Lisboa, pelas 13.00 horas do dia 22 de Novembro com a seguinte

ORDEM DE TRABALHOS

— Apresentação para discussão e aprovação do Orçamento Ordinário para 1991;

— Informações sobre o LAR em construção e outros assuntos.

Se na hora marcada não estiver presente a maioria dos sócios, a Assembleia funcionará e deliberará com qualquer número de associados presentes, uma hora depois, pelas 14.00 horas, no mesmo dia e local e com a mesma Ordem de Trabalhos.

Lisboa, aos 29 dias de Outubro de 1990.

O PRESIDENTE DA MESA DA ASSEMBLEIA GERAL,
(a) *Eng.º Óscar José Ferreira Amorim*